

TEODORO

no sabe volar



RetroWorks

DIMENSION Z
RETRO VIDEO GAMES

MSX

Manual de instrucciones
Instructions manual

Teodoro no sabe volar

El reino CORNEJAL vivía sus días dorados entre fiestas, banquetes, torneos, festivales de teatro, juegos y risas, muchas risas. Un remanso de paz en el mundo. A pesar de ello, tenían ejército pues en alguna ocasión de su historia se vieron obligados a guerrear contra invasores. El ejército era una élite a la que sólo podían acceder aquellos que sabían volar. Para el resto quedaban los demás oficios. TEODORO no sabía volar y le tocó ser bufón de la corte a pesar de que él siempre quiso ser soldado.



Pero los días felices se acabaron. Un extraño ejército salido de la nada atacó de improvisto el castillo y antes de que se pudieran defender todo estaba perdido. Los soldados desaparecieron en un instante y sólo quedaron el rey RUI y TEODORO.



El rey desesperado mientras se lo llevaban en volandas, imploró que alguien subiera al torreón más alto para prender la llama de la alarma que avisaría al resto de reinos de que un enemigo atacaba.

TEODORO era el único superviviente y, a pesar de ser un simple bufón, quiso intentar la complicada tarea...



Controles

TEODORO puede moverse en horizontal, saltar y otros movimientos que te contará él mismo a lo largo de su aventura.

TECLADO:

CURSORES	... Mover
ESPACIO	... Salto gradual

JOYSTICK:

Joystick 1	... Mover
Boton 1	... Salto gradual

OTRAS TECLAS:

P	... Pausa / Continuar
ESC	... Omitir textos
CONTROL+STOP	... Salir



Consejos

El salto tiene una altura máxima que se alcanza dejando pulsada la tecla correspondiente. La longitud del mismo se establecerá con la tecla de dirección. Si no se toca ninguna dirección, el salto será vertical.

Lo que quema, pincha o no tiene fondo, mata.

Fíjate en el marcador y sabrás qué objetos coger y dónde usarlos.

Las llaves se pueden coger, los candados no.

Cada 3 grupos de monedas, obtendrás una vida extra. A veces están difíciles pero puede merecer la pena recolectarlas.

Las interrogaciones que parpadean son cajas de sorpresa con ventajas en su interior, cógelas sin miedo.

Hay dos tipos de puertas, todas están conectadas y son o de sólo salida o de sólo entrada.

Al entrar en cada habitación observa y espera un momento, la posición de entrada suele ser segura y puede haber elementos peligrosos que no se ven a simple vista.

No te precipites, la mayoría de las situaciones son fáciles de salvar y sólo requieren paciencia.

Créditos

Idea original, diseño y gráficos:
Fco. Javier Velasco (Pagantipaco)

Programación y gráficos adicionales:
José Vila Cuadrillero (ZilogZ80a)

Motor de sonido, Musica y Efectos:
José Vicente Masó (WYZ)

Traducción:
Jaime Tejedor (Metalbrain)

Pruebas y betatesteos:
David Donaire (DaDMaN), José Juan Rodenas (Sejuan), Javier Peña (Utopian), Jaime Tejedor(Metalbrain), Manuel Pazos (Guillian), Fran (Metr).

Agradecimientos

A F. J. Velasco (Pagantipaco)

Por la paliza que nos dimos al principio de todo el desarrollo.

A Javier Peña (Utopian)

por su ayuda en aquellas partes del código donde a veces uno se atasca.

A Fran Wis (NeneFranz)

por su apoyo y amistad constante en el MSX y por su buen hacer grafiquero.

A David Donaire (DaDMaN)

por su broncas con la versión de AMSTRAD que hizo mejorar la de MSX.

A Fran. J. Locos (Metr)

Por encontrar esos fallos raros que se nos pasan a los programadores.

A casi todo el grupo Retroworks

Por volcarse y por el apoyo de muchos de sus miembros.

A Todos aquellos que me aguantan por mis mensajes y preguntas constantes.

TEODORO

no sabe volar



PULSA PARA EMPEZAR

Retroworks DIMENSION 2
RETRO VIDEO GAMES

2012



Teodoro can't fly

The CORNEJAL kingdom was living its golden days with parties, banquets, tournaments, theater festivals, games and laughs, lots of laughs. A haven of peace in the world. Despite that they had an army, because on some occasion of their history they had to fight against invaders. The army was an elite that only those who could fly could access. For the rest were the rest of jobs. TEODORO couldn't fly and he became the jester, regardless of the fact that he always wanted to be a soldier.

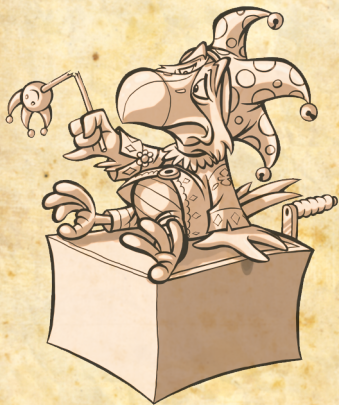


But those happy days came to an end. An strange army that came from nothing suddenly attacked the castle and before they could react everything was lost. Soldiers dissapeared in an instant and only King RUI and TEODORO were left.



The desperate king, while being carried away over shoulders, implored that someone went up to the highest tower to fire the alarm flame to warn the rest of kingdoms that an enemy was attacking.

TEODORO was the last survivor and, despite being just a lowly jester, wanted to try the complex task...



Controls

TEODORO can be moved horizontally, jump and make other movements that he'll tell you as the game advances.

KEY MAPPING:

CURSOR KEYS ... Move

SPACE ... Jump

JOYSTICK:

Joystick 1 ... Move

Button 1 ... Jump

OTHER KEYS:

P ... Pause / Continue

ESC ... Skip texts

CONTROL+STOP ... Exit game



Hints

The jump has a maximum height that can be reached leaving the corresponding key pressed. The length will be established with the direction key. If you don't press any direction, the jump will be vertical.

That which burns, pricks or is bottomless, kills you.

Look at the marker and you'll know which objects you need to take, and where to use them.

Keys can be taken, locks can't.

Each 3 groups of coins taken, you'll get an extra life. Sometimes they're in difficult spots, but it's worth to collect them.

Flashing interrogations are surprise boxes with advantages inside, take them without fear.

There are two kinds of doors, they're all connected, and they can be exit only or entrance only.

Upon entering each room wait and see for a moment, the entrance position is usually safe and there can be dangerous elements that can't be easily seen.

Don't rush, most situations are easy to solve, and only require patience.

Credits

Original concept, design and graphics:
Fco. Javier Velasco (Pagantipaco)

Programming and additional graphics:
José Vila Cuadrillero (ZilogZ80a)

Sound engine, music and SFXs:
José Vicente Masó (WYZ)

Translation:
Jaime Tejedor (Metalbrain)

Testing:
David Donaire (DaDMaN), José Juan Rodenas
(Sejuan), Javier Peña (Utopian), Jaime
Tejedor(Metalbrain), Manuel Pazos (Guillian),
Fran (Metr)

Thanks

To F.J. Velasco (Pagantipaco)
for the hard work we made at the beginning
of development.

To Javier Peña (Utopian)
for his help in those parts of the code where
one sometimes gets stuck.

To Fran Wis (NeneFranz)
for his constant support and friendship about
MSX and his great graphic work.

To David Donaire (DaDMaN)
for his scoldings with AMSTRAD port, that
meant improvement for the MSX one.

To Fran. J. Locos (Metr)
for finding those rare bugs that coders often
overlook.

To almost all Retroworks group,
for getting involved and the support of many
of its members.

To all those who bear with me and my
constant messages and questions.



Retroworks
2012

DIMENSION 2
RETRO VIDEO GAMES